
PlayStation
惑星攻機隊
りとるキャッツ
©1998 Family Soft Co., Ltd.
©1997 NEC Home Electronics, Ltd.
Family Soft

Little Cats!

■ はじめに

この度は、当ソフトをお買い上げいただきましてありがとうございます。
ご使用前に、必ずこの解説書をよくお読みになりご利用下さい。



●イラスト・キャラデザイン：石田敦子

For Japan Only

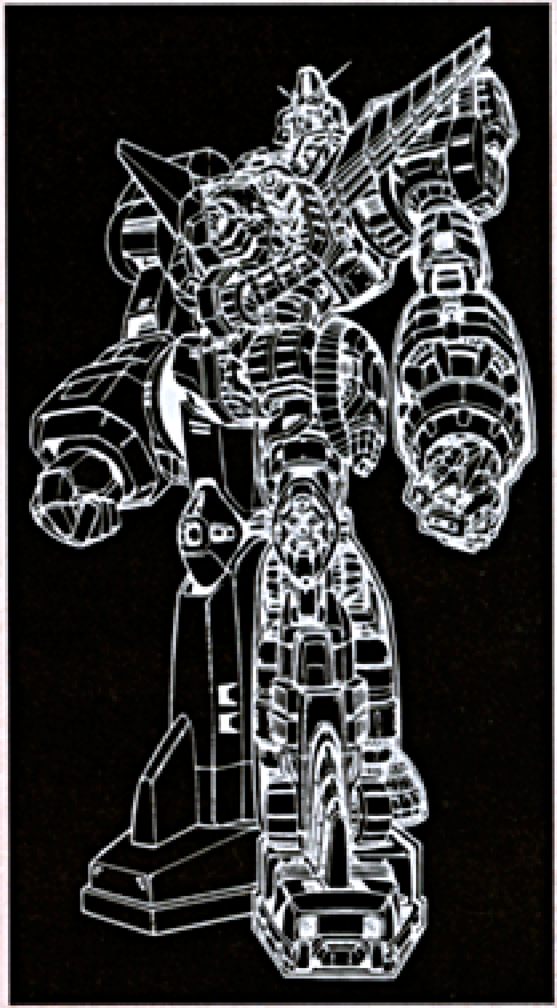
プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01374

Contents

～操作編～

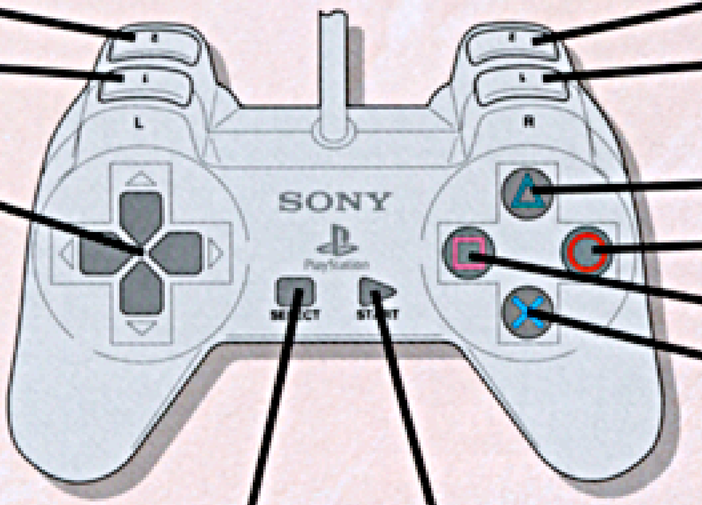


～資料編～

宇宙暦0090年(西暦2090年)。
人類は太陽系の第4惑星・火星にまで生活環境を確保した。
しかし同時に戦争の火種をも持ち込んでしまった。
[火星政府]と[火星企業連邦]。
このふたつの勢力が火星上で火花を散らしていた。

宇宙暦0096年(西暦2096年)。
これを見た地球の[国際連邦]は調停役として介入したが決裂。
すぐさま[地球国連宇宙軍]が派遣された。
ここで3つの勢力による火星内外での争いが激化。
後に第1次惑星間戦争が勃発した。

宇宙暦0097年(西暦2097年)。
火星宙域での大規模な宇宙戦闘。
[火星企業連邦]の私設軍[MAPT]による攻撃が[地球国連宇宙軍]を瓦解させるも、補給が続かず頓挫。
そこに[火星政府]の艦隊が攻勢をかけ、制宙権を完全に掌握した。
1週間後、[地球国連]が火星より大幅撤退することで停戦。
講和成立。
大規模な軍備ができなくなった[地球国連]は、少数精鋭の特殊部隊の設立に力を注ぐこととなる。
あなたは火星に派遣された[地球国連宇宙軍]の特殊部隊の一人でしたが、騎兵での戦闘で重傷を負い、火星の宇宙基地で療養をしていました。
ようやく傷が癒えた時、あなたは基地の司令官に呼び出されます。
司令室のドアを開けたところから物語は始まります。



●本体に付属しているパッドでプレイします。

方向キー……………コマンドの選択、カーソルの移動に使います。
○ボタン……………メッセージを進める、コマンド決定、選択肢決定などに使います。
×ボタン……………コマンド途中でのキャンセルなどに使用します。
□ボタン……………○ボタンと同じ機能です。
△ボタン……………戦闘画面中、システムメニューを開きます。
L1ボタン/R1ボタン…ステイタス表示時等で、方向キーの左右に対応しています。
戦闘中では行動可能な味方ユニットにカーソルを合わせます。
L２ボタン…………戦闘中でマップカーソルを８方向に移動させることができます。
R２ボタン…………カーソルの高速移動ができます。
スタートボタン……アニメーション映像をスキップします。

プレイステーションにCD-ROMをセットして電源を入れてください。ゲームが起動するとオープニングデモが始まります。デモ画面中にスタートボタンを押すことで、タイトル画面になり、３つの項目が表示されます。

最初から	名前入力画面になります。 文字を選択して、あなたの名前を入力してください。 名前、姓の順で入力してください。 入力が終わったら、「決定」を選んでください。
続きから	ロード画面になります。 あらかじめ本体にメモリーカードを差し込んでおいてください。 ゲーム中のセーブデータの保存には、最低１ブロックの空きブロックが必要となります。
オプション	ゲーム中の音声環境の設定などをおこなう事ができます。

●メモリーカードに関して
メモリーカードに空きブロックのない場合は、本体のメモリーカード管理画面で、あらかじめ１～５ブロックの空きブロックを作ってください。「惑星攻機隊りとるキャッツ」では、ゲーム中のデータをセーブするために最低1ブロックの空きブロックが必要です。空きブロックが多いほど、複数のデータをセーブできます。

■ストーリー画面



イベント、もしくは移動画面でどこかの部屋を選択した場合、この画面になります。
この画面では主に、あなたの行動の選択をおこないます。選択肢が現れたら方向キーで選択し、○ボタンを押して決定してください。
画面上には、現在の週、場所、VPが表示されています。VPとは、あなたの部隊の活躍に見合った収入です。毎週のはじめに、一定額が支給されます。
クレアと出会い、スケジュールを決定することで終了します。

■移動画面



基地や艦内の全体図が表示されます。行きたい場所をカーソルで選択し、○ボタンを押すことで移動する事ができます。この画面では、セーブロードやキャラクターのステイタスの閲覧、アイテムの使用ができます。

セーブ…………セーブ画面に移ります。
ロード…………ロード画面に移ります。
ステイタス……キャラクターのステイタスを表示します。ステイタス画面では○ボタンを押すことにより、アイテム使用ウィンドウが開きます。

［操縦］…騎兵を操る能力です。騎兵の移動力や回避に影響します。
［射撃］…射撃の能力です。騎兵の遠距離攻撃に影響します。
［格闘］…運動能力です。主に騎兵の近距離戦闘に影響します。
［工作］…機械を操る能力です。武器の扱いに影響します。
［体調］…キャラクターの体調です。これが増えると機嫌が悪くなったり、作戦に影響が出たりします。

■整備画面



移動画面で整備デッキへ向かい、ストーリー画面で「騎兵関係」を選ぶことで、この画面になります。ここでは、騎兵本体の選択や、装備の変更ができます。
方向キー左右で［機体選択］ができます。装備が変更可能な機体は、方向キー上下により［装備変更］ができます。△ボタンを押すことにより、機体の解説ができます。

［機体選択］…機体を選び、変更します。変更するときはVPがかかります。
VPが足りないと変更はできません。

G・G………機体の対衝撃系兵器防御力
L・G………機体の対光学系兵器防御力
AGI………機体の基本回避力
SHT………機体の基本命中率
MOV………機体の基本移動力
H　P………機体の耐久力

［装備変更］…装備を選び、変更します。

Weapon Name……武器の名称、型番
Rate…………………武器の命中率
Pow…………………武器の威力
Type…………………武器の種別。Gは衝撃系兵器（実弾銃や格闘）、Lは光学系兵器（ビーム等）、Bは防御装備
Range………………武器の最短～最長射程。これが0のものは防御装備
Bullet………………武器の装弾数。

■スケジュール画面



ストーリー画面でスケジュールを決定することで、この画面になります。6種類のアイコンがあり､これらを選択することにより訓練や作戦を実行します。

操縦訓練……シミュレーターで訓練します。
主に［操縦］能力値が上がります。
射撃訓練……射撃場で訓練をします。
主に［射撃］能力値が上がります。
格闘訓練……運動場で基礎体力を鍛えます。
主に［格闘］能力値が上がります。
工作訓練……機械の扱いの講習を受けます。主に［工作］能力値が上がります。
休　　暇……休暇を与え､［体調］を回復させます。
作戦参加……作戦内容を聞き、シミュレーション画面へ移行します。

■訓練画面

４人のキャラクターの訓練の様子を見ます。基本的に成功すれば能力値は上がります。もともとの能力が低い場合は、失敗しても能力値が上がります。

■シミュレーション画面



作戦が実行されると、この画面になります。ここでの目的は、敵を破壊したり、場所を調べたりと様々です。４人のキャラクターが乗る騎兵に指令を与えて、作戦を成功に導いてください。
このゲームは「ターン制」を用いています。これはプレイヤーとコンピュータとで交互に戦闘の主導権を交代してプレイするルールです。行動を全て終了させた後に相手に主導権を渡し、ゲームを進行させてください。先攻は毎回､プレイヤー（味方）となります。

【1】ユニット命令

マップ上の行動可能なユニットを選択することで、簡単なステイタスが現れ、右下の「ユニット命令」が選択可能になります。これによって各キャラクターに指令を与えてください。
ユニットはHP(耐久力)が0になると撤退(消滅)します。ただし各ユニットに乗るキャラクターの[体調]の値によって、0にならなくても勝手に撤退してしまう場合があります。

●移動………キャラクターを移動させます。移動範囲がマップ上に表示されるので、範囲内を選択してください。移動の実行後には、攻撃が選択できます。
●攻撃………キャラクターに攻撃させます。攻撃可能範囲が表示されるので、範囲内の敵を選択してください。攻撃の実行後、そのユニットは行動終了となります。
●アイテム…キャラクター、もしくはユニットに対してアイテムを使います。使用するアイテムを選んでください。

【2】システム命令

ゲーム中、△ボタンを押すことにより、システム命令ウィンドウが現れます。

●行動終了………全キャラクターの行動を終了し、コンピュータ(敵)のターンにします。
●勝利条件………勝利条件が説明されます。時には勝利条件が途中で変更される場合もあります。気をつけてください。
●データセーブ…セーブ画面に移ります。
●データロード…ロード画面に移ります。

【3】その他の画面表示

●座標・地形…カーソルがある部分では、座標、および地形の種類と効果を表示します。特に座標は勝利条件を知る際に重要な部分となります。[Move]とは侵入する時にかかる移動力です。[Guard]とはユニットに対する防御効果です。
●ターン………現在のターンと、最大作戦時間の制限ターンが表示されています。制限ターンになると勝利条件によって成功や失敗、最悪ゲームオーバーになってしまいます。

■戦闘画面

攻撃を命令したときや攻撃を受けたときには、この画面になります。残弾のある武器を選び、攻撃を命中させ、敵の攻撃を回避するのは、キャラクターの能力値にかかってきます。

●リムリィ・アーシアン

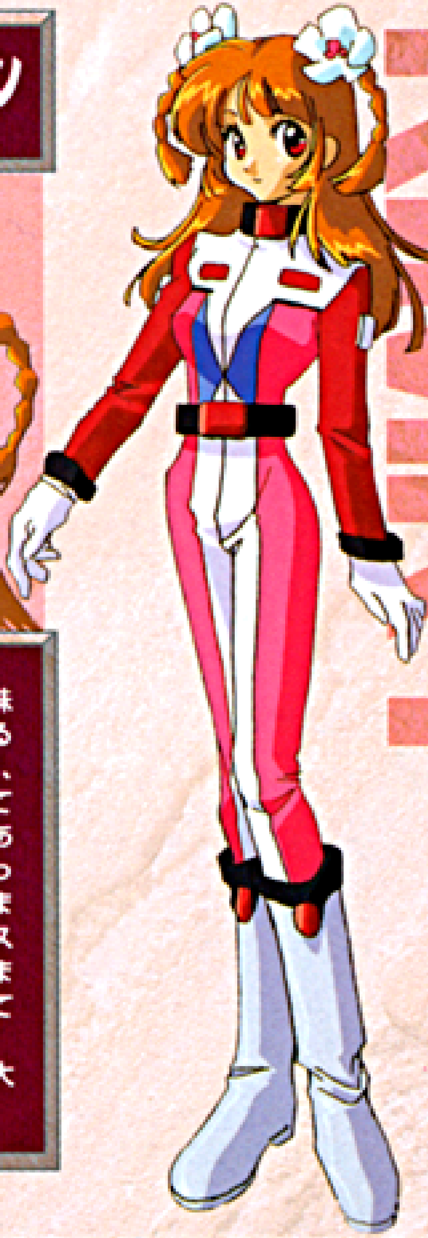
（声：丹下　桜）

P-01
RIMRY
ARSEA



AGE:16
TALL:163cm

某国の地球国連代表者の三女です。兄妹が皆、様々な形で火星での戦争に関わるポストについているため、自分もと思い、軍に突然志願しました。親が年をとってからの末っ子なので可愛がられた事もあり、「お墨付き（コネとも言う）」を持って宇宙軍のエリートとなるべく入隊しました。その後、強運によって様々なテストや実地をパスして火星行きが決定しました。(裏方である親の存在も一役かっているようです)
クッション・コレクターで、甘い物が大好きです。

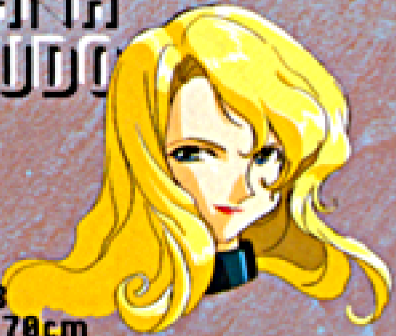


RIMRY

●ダイアナ・ラウド

（声：冬馬　由美）

P-02 DIANA RAUDO



AGE:18
TALL:178cm

地球国連軍SX（宇宙軍）中将の一人娘。中将自身が今回の「火星方面の特殊部隊設立」を計画しました。この計画が決定される前は、地球周辺の防衛隊に所属していましたが、父親の強い勧めで転任志願することになりました。騎兵の操縦、戦闘が得意で、反射神経が優れています。自信過剰な部分があり、常にリーダーシップを取る（取りたがる）傾向があります。



DIANA

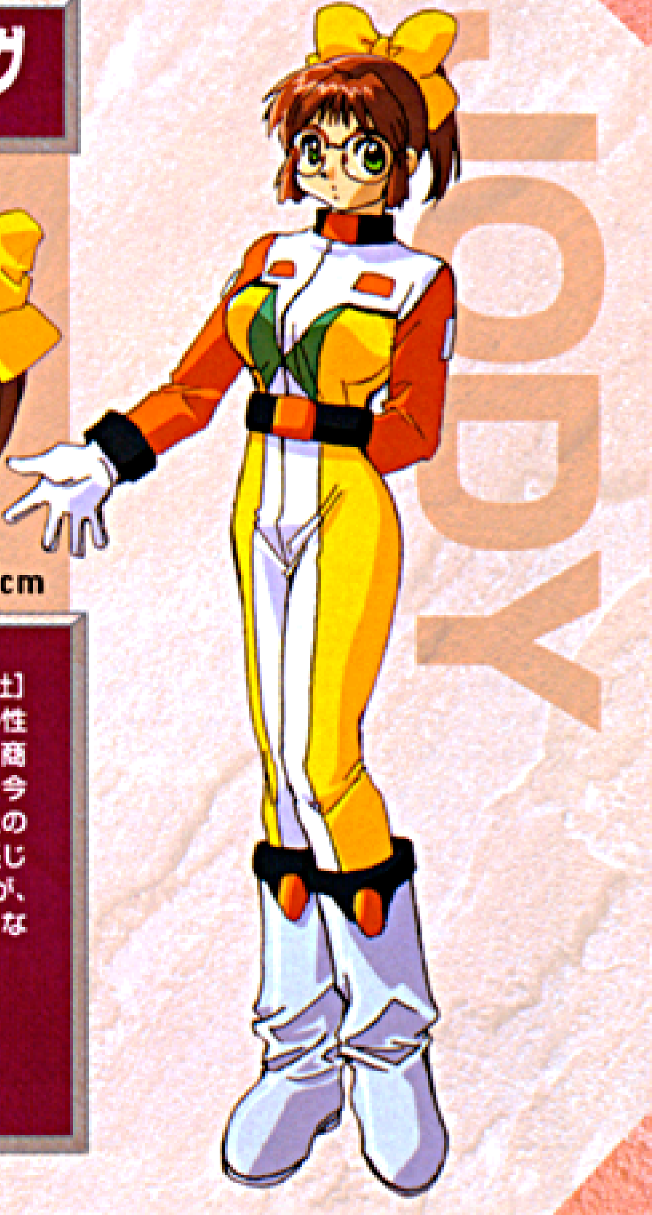
●ジョディ・M・タグ

（声：中山　真奈美）



AGE:18
TALL:158cm

地球の重工業会社［マグネットタグ社］会長の次女。今回、同社は自社製品の性能を証明すべく火星方面へ積極的に商品展開をしてきました。ジョディを今回の計画に志願させ、部隊に入れたのもその一貫です。機械、情報分析に長じています。普段は大人しく見えますが、自社製品の売り込みの時は積極的になります。



●ミサト・シモン

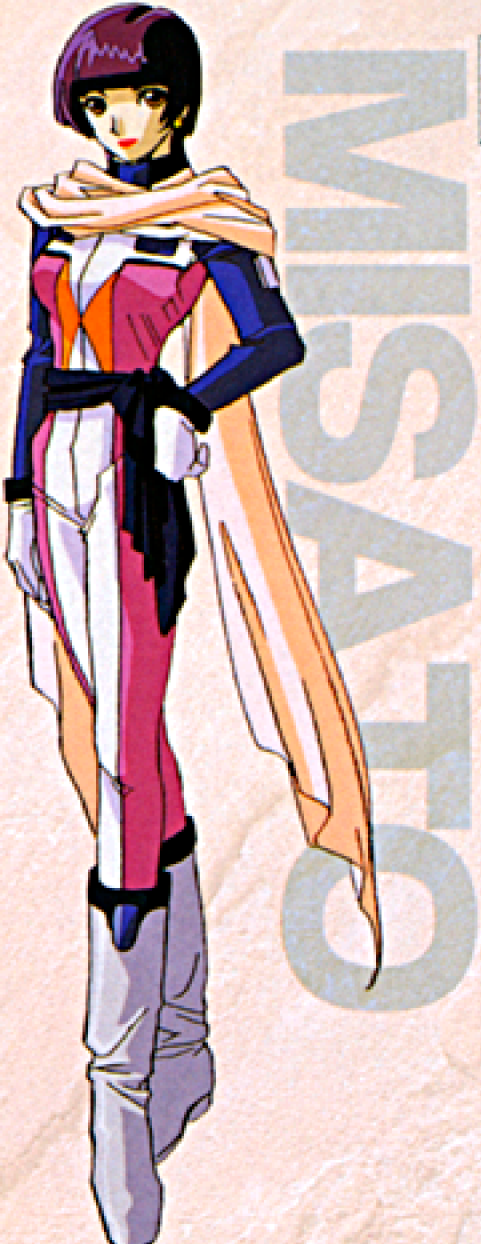
（声：笠原　留美）

P-04
MISATO
SIMON

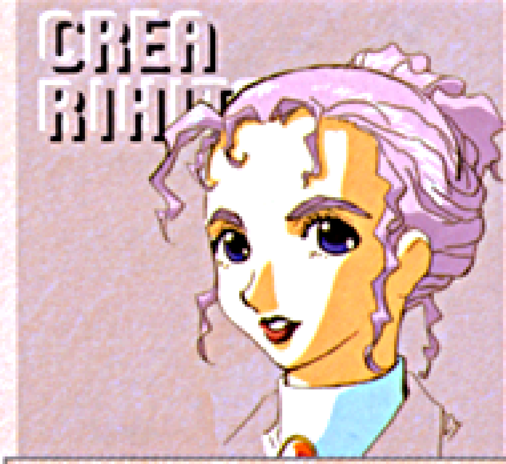


AGE:19
TALL:172cm

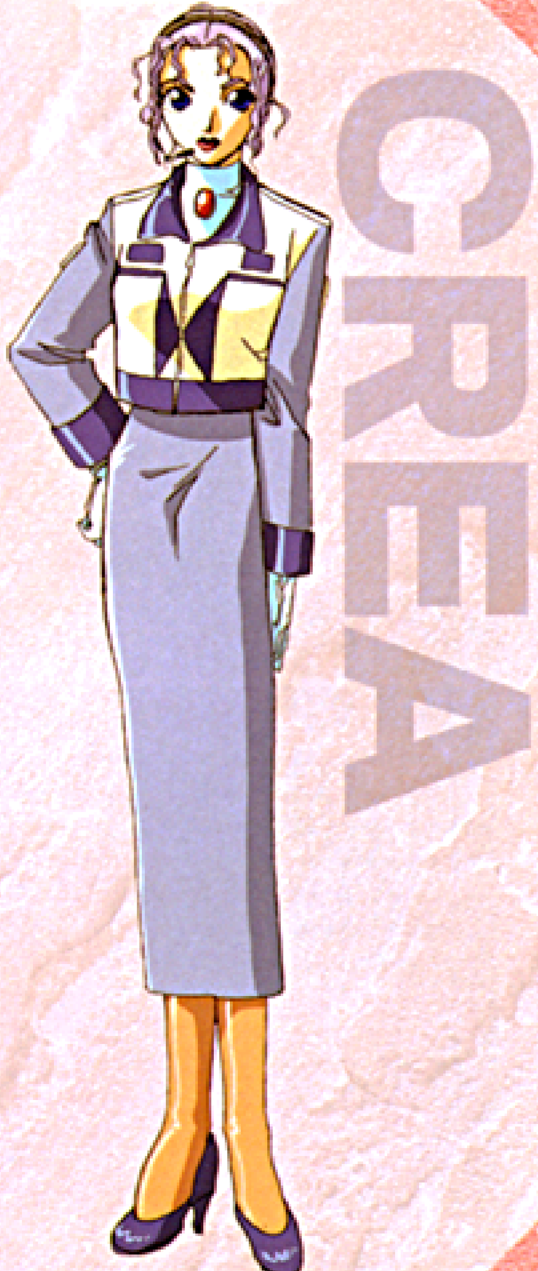
ある婦人団体の代表の娘です。今回のような計画の中の女性部隊の扱いの実地調査のために入隊しました。しかし経歴にそぐわない面も多く、無口で、特別な雰囲気を持っています。潜入と、格闘戦闘の分野に至ってはピカ１です。純和風をこよなく愛するようで、生活や部屋もその形でポリシーを持っているようです。



●クレア・リヒトー
（声：井上　喜久子）



リムリィ達４人組と違い、かねてから火星軌道基地に情報管制官として配属されていました。地球から転属となって３年が過ぎ、地球へ帰還するはずだったところで特殊部隊の補佐官に任命されました。常にプレイヤーキャラクターの命令に対してのサポートや現状説明をし、４人組に対して指示を出してくれます。



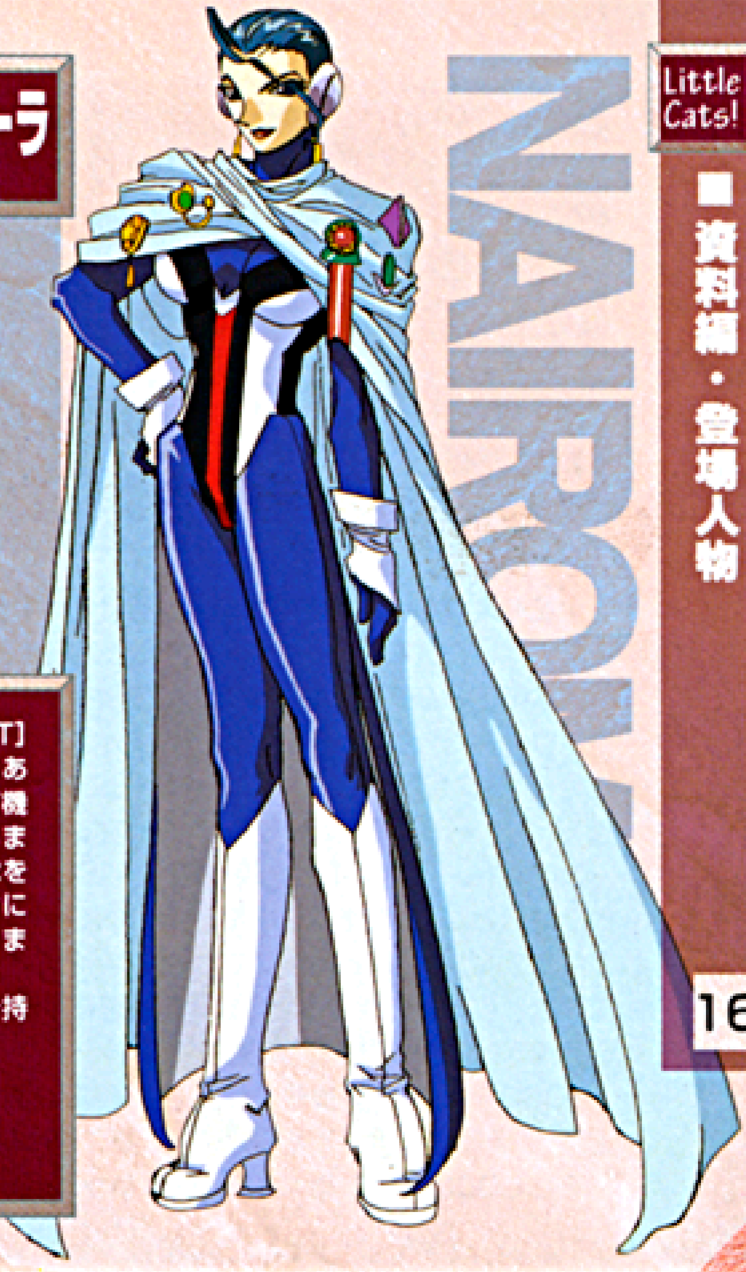
●ネロゥマ・A・ディザドーラ

（声：新山　志保）

NAIROMA
A.DEZ[illegible]ORA



火星企業連邦の戦闘部隊［MAPT］における宇宙方面軍の司令官であり、なおかつ自ら騎兵乗りとして機動兵器に乗って指揮をとっています。かつて主人公を撃墜し、部隊を壊滅に追い込んだことなど彼女にとって当たり前の成果でしかありません。
冷笑的で、他を威圧する雰囲気を持ちます。





　火星を人類が生息できる環境にする計画は宇宙暦0030年に始まりました。これ以前にスペースコロニーの建設、月面の開拓などがおこなわれましたが、隔壁の一歩外は気圧も空気もない状態で常に危険をはらんでいました。0025年を境に月面やコロニーで大事故やテロ行為が相次ぎ、それに対し国際連邦の宇宙局は新たな新転地、火星に目を向けました。この計画にあたり［火星開発企業共同体］が発足。探査、テラフォーマ、実験を経て、半世紀後に正式に移民が開始されました。
　3年後の0079年。［火星自治体］が発足します。この組織は10年後の0089年、独立政府となり、地球国際連邦と会談の後に無血にて独立を勝ち取り、［火星政府］となりました。それと前後して［火星開発企業共同体］は莫大な資本力を元に、独自に国家としての機能を備え、［火星企業連邦］を樹立しています。［火星企業連邦］［火星政府］の両国家は領土、資源、主義においてことごとく反発しました。
　0093年までに［火星政府］は［国際連邦］の協力の下に軍備を拡張し、［火星企業連邦］は自衛団と称して私設軍の［MAPT］を設立します。
　そして0096年に、第1次惑星間戦争が勃発しました。

●国際連邦

先進国が中心となって20世紀末より提案していた機構です。あくまで地球規模の問題に対しての組織であり、よほどの問題がない限り各国（各地方）の政策には踏み入りません。ただし前組織の国連よりはかなりアクティブに行動します。ホストプレイスはオーストラリアにあります。ただしこの機構に参加していない国も、アジア～アフリカ方面を中心に数十箇所存在します。未だに解決しない様々な問題のために、地球上、上空、コロニー、月面、火星と多方面に軍を持っています。

●火星政府

宇宙暦0089年に正式な火星での独立国家として発足しました。火星に入植した人々の第二世代が中心となっています。政治形態は旧北米国家に近い民主制です。急激に発展した国家で、それ故にモラルが低く、経済が不安定です。
地球との国交で様々な軍備を輸入し、宇宙艦隊は旧式装備ながらも大規模なものを持っています。

●火星企業連邦

地球の企業と連動して資源採掘や加工をしていた組織が、完全に国家の形態へとなったものです。各方面の作業を取り仕切る人間が議会を作り、火星入植以前からのスタッフが元老院として意見を出し、議長を決定します。労働者人口の５割が過酷な作業と安い賃金により悲惨な状態となっていますが、それでも富を目指して来る入植者は絶えません。
[MAPT]（マプト・火星民衆防衛隊）という私設軍を有しており、数こそ少ないものの兵器と練度の質は非常に高いものになっています。

●ブラックピューマ（りとるキャッツ）

先の惑星間戦闘で甚大な被害を被った国際連邦は、小規模で相手に脅威を与える特殊部隊編成を考えました。しかし編成において特権階級（実際にはこの呼び名は不適当）の親族ブッシュが拍車をかけ、選定されたスタッフは「張り子の虎」状態でした。
こうなった以上、火星方面の司令部は初期の理想「特殊部隊」を頭から外して、４人の候補のみで「とりあえず」的な部隊を編成し、現状を一般兵員でまかなう事にしました。こうしてできた「ある意味特殊部隊」は非常に簡素な構成になりました。

Little Cats!

■ 資料編・騎兵



騎兵とは宇宙空間用の一人乗り汎用人型戦闘機のことです。元々は宇宙コロニー周辺の作業機器ですが、超軽量のフランケン反重力システム(*1)の完成により非常に安定したハードウェアとなり、戦闘兵器として宇宙はおろか地上でも使用されるに至りました。

地球周辺の戦いの中で、この類の機動兵器は進化しましたが、その複雑な機構と過酷な条件に対応できる人種も限られてきました。

「騎兵」の一般的な特徴としては、全長10m前後(一部例外あり)、1G上での整備重量は30t前後。

操縦は操縦管2本とフットペダル、各種スイッチにて行うのが標準で、補助をコンピュータが行います。

基本的な運用法としては、機動性を生かして目標となる基地などに肉薄し、これを破壊することです。ただし近年では騎兵同士の闘いが多いので、「対騎兵用騎兵」という感覚の方が近くなっています。

作戦単位としては通常1小隊4機で構成されます。

(*1　専用媒体の合金に一定のパルス電子を与えることで、同種の磁石のように重力に対して反発するシステム。)



●ロッカー P-124 トマホーク

初めて、純粋に軍用として開発された騎兵。開発以来30年以上も経った現在でも、改良されつつ使用されている汎用性に富んだ機体である。C型までが各方面に輸出されており、多方面で使用されている。最新型のG型は地球国際連邦軍の一部の部隊にのみ供給されている。



●サンケン　J-OSX ナタ

軍用とは別にアジア圏で開発を行っていた機体。細身のシルエットで運動性は申し分ない。開発当時は優秀な機体で細身の機体にも関わらず、小脇に抱えた背部パック一体型のビームガンの火力と卓越した格闘性能で、相手になる機体がいなかったほどである。
火星側、地球側両方で使用されている。

●ヘルハウンド　MSP-25

紛争が始まる直前に、火星企業側で新たに開発された高性能騎兵。[MAPT]の運用形態が地上を重点においていたため、量産が遅れた機体である。汎用機であるにも関わらず、固定武装として遠距離誘導ミサイル・関連装備［ハウンド］を背部に持っている。当初から指揮官用として機能するよう設計されており、通信、センサー系も充実している。

このゲームでは様々なアイテムがあります。主に出てくるものを以下に説明します。

ヒール	キャラクターの「体調」を回復させます。
メンテ	騎兵の耐久力を回復させます。
簡易マニュアル	「操縦」能力値を増加させます。
モデルガン	「射撃」能力値を増加させます。
ロープ	「格闘」能力値を増加させます。
工作読本	「工作」能力値を増加させます。

■声の出演

リムリィ………丹下　桜
ダイアナ………冬馬　由美
ジョディ………中山　真奈美
ミサト…………笠原　留美
クレア…………井上　喜久子
ネロゥマ………新山　志保

ナレーター……井上　喜久子

トニィ…………緑川　光
リーゲン長官…大林　隆之介
軍　医…………野田　順子
軍　曹…………神谷　浩史
伍　長…………中井　和哉
整備技師長……永田　一郎

キャプテン……井上　真樹夫



■キャラクターデザイン…………石田　敦子

■メカニックデザイン…………大倉　雅彦

■作画監督…………石田　敦子・山根　理宏

■アニメーション製作……(株)メディアビジョン

■開発…………(有)ピクセルアート

■企画・販売…………(株)ファミリーソフト

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



●ユーザーサポート●

解説書に従って操作しても正常に動作しなかったり、
異常な動作が認められた場合は、以下のユーザー電話で対応いたします。
※ゲームの攻略方法等についてはお答えできませんのでご了承ください。

℡ 03(3924)4974
(月曜日～金曜日10:00～17:00)

●お問い合わせ先:(株)シー・エー・ビー
ユーザーサポート
※http://www.familysoft.co.jp/

SLPS 01374